FRONT MISSION SERIES
GUN HAZARD
ORIGINAL SOUND TRACK
COMPOSED & ARRANGED BY
NOBUO UEMATSU, YASUNORI MITSUDA

INTERVIEW WITH

NOBUO UEMATSU & YASUNORI MITSUDA

MAKING OF "GUN HAZARD"

INTERVIEWER:YOKO SUGIMOTO(NTT PUB.)

――まずはじめに、植松さんは「FFシリーズ」、光田さんは「クロノ・トリガー」の作曲者ということで、お二人とも今までは(ファンタジー路線のRPG)というゲームの性格上、メロディアスな部分を前面に出されていたように思うんですが、今回、全く違ったゲームということで、「なんか勝手が違うなー」というような心理的な戸惑いとか抵抗はありませんでしたか?

植松:心理的な戸惑い?それはありますよねー、やっぱり。

光田:何のゲーム始めてもそうですよね。

植松:抵抗とか戸惑いっていうのは、「FF」やっても何やってもあるんですよ、ほんとは。でも確かに、今回の「ガンハザード」はアクションRPGだからアクションステージを多分に含んでいる分、メロディの起伏があって、それにドラマが乗っかってって、長ーい感動的なシーンとか、そういう意味では作りにくい部分があるんで、派手目の音楽とかかっこいい音色とかかっこいいフレーズとか、そういうのに縛られちゃった部分はありますよね、やっぱり。

光田:そうですね。とりあえずメロディアスな曲が書けなかったっていうのが一番つらかったですね。やっぱりサウンド的にかっこいいものっていう、そこをすごく意識して。だからリズムで聴かせたりとか、あと音色自体でインパクトがあるものを…。

――なるほど。で、そんな「ガンハザード」ですけれども、これが「フロントミッション・シリーズ」ということで、元祖である「フロントミッション」の音楽は意識しました?

植松:意識した?

光田:してないって言ったら、嘘になりますよねー。

植松:いや、でもね、でもね、俺もしたよ。…うん。「ガンハザード」の制作に入ったいっとう最初に「フロントミッション」のCDもらって聴いて、良く出来てんなーって、こんな感じでやんなきゃなんないのかなーと思って。まあ、でも、真似したって同じ物って出来ないじゃないですか。だから、自分らなりにやろうとは思ってたんだけど。…開発の初めの頃ね、「ガンハザード」の我々の曲がのる前に、とりあえず音がないと寂しいからっていうんで、「フロントミッション」の曲がのってたんだよね。で、それがもー…バーッチリ合ってました。(一同爆笑)

光田:もー作んなくていいや、って感じで(笑)…あれ、ショックでしたね。

――じゃあ、そのバッチリ合ってる「フロントミッション」の曲を聴いてしまって、それに対してのプレッシャーは…

植松:プレッシャーってわけではないけど、まあ、それをね、越えるか最低肩並べるくらいのインパクトは欲しいなあとは思ってましたけどね。

――なるほどね。では、今度は別の視点から…スクウェアさんでは大抵、一本のゲームの音楽全部を一人の作曲者が担当してますよね?それって、肉体的にも精神的にも非常に辛いことだと思うんですけれど、今回は二人で作ったということで、通常のケースとの気分的な違いはありました?それとも逆に、プレッシャーになる、とか。

植松:両方だよね。

光田:両方ありますよね。

植松:一人でやったら、オープニングからエンディングまで全部自分の中で計算ずくで、全ての音響的なものをコントロールできるから、その意味では一人でやったほうが統一感ってのは持てるんだけど、最近みたいに一本のゲームに6~70曲もあると、やっぱりね、結構年とるんですよー。一本やるとほんとに(笑)。そういう肉体的な、数的な作業量は減ってるのかなあ。どうかなー。そんなことないかなー。

光田:だから、肉体的には、非常に…いや、楽ではなかったですねー。

植松:結局、血便出したんだっけ?(一同大爆笑)

光田:(笑)…いや、変わんないですよ、やっぱり。一人で一本やるのと。

――光田さんなんて、特に前回「クロノ・トリガー」が、デビュー作でいきなりあんな大作だったから、プレッシャーもすごく大きくて…

植松:あの時は胃に穴あけてますから(笑)。

――血便の方が少しは良かったんでしょうか(笑)?どうでしょうかねー、前回と比べてみて今回は。まあ、違った意味での辛い部分っていうのは…

光田:今回はでも、そんなに辛くはなかったですね、正直言って。やっぱり、こう、植松さんがいるっていう…

植松:またまた(笑)。

光田:結構、楽な部分ってのはありましたし。だけど、こういうこと言うと、なんか植松さんに失礼ですけど、植松さんは36歳で僕は23という歳で、勿論、経験が全然違うんですよね。植松さんの方が何本もゲームをやってきてるし、その辺のノウハウっていうのは、沢山持ってる。で、その中で一緒にやるということは、自分の力を同レベルまでもっていかなきゃいけないと。ファンの方々は、年齢がどうだから、音楽を沢山やってるからとかっていうのは、一切わかんないでしょう。とにかく曲を聴いて判断するわけだから、植松さんのレベルに近づけなきゃいけないっていうプレッシャーは凄くありましたね。

植松:でもレベル差っていうのはね、ないんですよ、ほんとに。…やー、でも…俺はねー、しんどかったよ今回は。

光田:そうですか?

植松:まあ、さっきの話に戻りますけど、「FF」なんかのメロディアスな曲とは全然ジャンルが違って、苦手な部分はあったし。結局、僕の曲は、2~30曲くらいなのかな? でもねえ、マッキントッシュに、アイデア出しで「Mいくつ」とかそういう番号つけて、使えるアイデアとか貯め込んでみるんですけど、そういうの、今回は200は超えてるんですよ。だから、いつもの作品作る時よりも、打率が悪い(笑)。凄く、悪い。ゲームの制作を担当してくれた大宮ソフトさんにデモテープ聴いてもらっても、ボツ食らったの沢山あるし。…でもね、良かったと思って、今回。あのー…自分の中でね、「ファイナルファンタジーVI」って、区切りが良かったんですよ。音楽だけじゃなくって、「FF VI」っていうゲーム自体が。これから先、一生この仕事を続けていくとして、何本くらいこんな仕事が出来るんだろうか?って。仕事が終わった後の満足感と感動とね、そういうのがあって、自分の中で一つ目的が達したなーっていう。これくらいのものを作っておけば、もうゲーム音楽やめてもいいっていうのがあったんで。当時はね。…でもね、反対に、実はそうじゃないっていう自分もいるわけなんですよ。そんな筈はない

っていう。「FF VI」は有り難い
たわけですけど、こんな音楽
売れるわけないって。だから自
でね、どっかでね、楔を打って
きゃならない事がいっぱいあ
も知ってるし、苦手な部分も
かをこの時期にやったことに
痛感させられたというか、初
やっぱり俺ってまだまだだっ
くわかって、凄く良かったかな
たように12~3歳違うんで、
いますしねえ。やっぱり、新し
感じがするの、凄く(笑)。シャ
ていう。だから、ああいうのも
しんどかったけど、いい経験
きにね、また一から出直せる
で、話はまた戻りますけど、し
ですよ、実は。変わんないって
ないけど(笑)。あのー、間違
方がさぼり方が上手いってい
るっていう、どんな仕事でも(

――自分の精神的なことと
ールできる術を心得ている、

植松:そうそう。でもね、十年
ますよ。要領よくなっちゃって
うとしないもん(笑)。だから
分はあるの。ガーッともう、若
うでしょ? で、家に帰んない
仕事してるとか。で、そんなと
いてないのに、っていうとこ
(笑)。で、あげくの果てに血便
笑)…でもまあ、僕はね、そう
やっぱり、自分もそうだった
走ってみようとか、そういう
見てて気持ちいいなーと思
たりねー、胃に穴あけられた
がちょっと、怖いかなーって。
の方の肉体的な心配の方が

俺はねー、しんどかったよ今回は。

話に戻りますけど、「FF」なんかのメ
全然ジャンルが違って、苦手な部分は
曲は、2～30曲くらいなのかな？ で
ンュに、アイデア出しで「Mいくつ」と
て、使えるアイデアとか貯め込んでみ
いうの、今回は200は超えてるんです
作品作る時よりも、打率が悪い(笑)。
制作を担当してくれた大宮ソフトさん
もらっても、ボツ食らったの沢山ある
たと思って、今回、あのー…自分の中
ンタジーVI」って、区切りが良かった
じゃなくって、「FF VI」っていうゲーム
一生この仕事を続けていくとして、何
が出来るんだろうか？って。仕事が終
感動とね、そういうのがあって、自分
したなーっていう。これくらいのもの
ゲーム音楽やめてもいいっていうの
ね。…でもね、反対に、実はそうじゃ
いるわけなんですよ。そんな筈はない

っていう。「FF VI」は有り難いことに、CDとかも凄く売れたわけですけど、こんな音楽しか作れない奴が、そんなに売れるわけないって。だから自分の中で、ここでね、心の中でね、どっかでね、楔を打っておいてね。まだまだ、やらなきゃならない事がいっぱいあるし、自分で何が出来ないかも知ってるし、苦手な部分も知ってるし。「ガンハザード」とかをこの時期にやったことによってね、そういったことを痛感させられたというか、初心に帰れたというか…。「あ、やっぱり俺ってまだまだだったんだ」っていうのがつくづくわかって、凄く良かったかな。で、光田とは、さっきも言ったように12～3歳違うんで、出してくる音の感じとかも違いますしねえ。やっぱり、新しいし、デジタル世代っていう感じがするの、凄く(笑)。シャープだなー、切れるなー、っていう。だから、ああいうのも勉強になりますね。だから、しんどかったけど、いい経験というか、次の作品にいくときにね、また一から出直せるかなっていう感じですね。…で、話はまた戻りますけど、レベルはそんなに変わんないですよ、実は。変わんないっていうか、負けちゃうかもしれないけど(笑)。あのー、間違いなく言えるのは、絶対俺の方がさぼり方が上手いっていう、俺は倒れない自信があるっていう、どんな仕事でも(笑)、それだけ。

——自分の精神的なこととか肉体的なところをコントロールできる術を心得ている、ということですかね。

植松：そうそう。でもね、十年くらいやってたら、覚えちゃいますよ。要領よくなっちゃって、体がそれ以上のことをやろうとしないもん(笑)。だから光田なんかね、見てて怖い部分はあるの。ガーッともう、若さにまかせてつっぱしっちゃうでしょ？ で、家に帰んないとか、夜中も一晩中寝ないで仕事してるとか。で、そんなとこユーザーの人達は誰も聴いてないのに、っていうところも細々と曲書いてんだよね(笑)。で、あげくの果てに血便出してんだよねー。(一同爆笑)…でもまあ、僕はね、そういう方が好きなんですよ。昔やっぱり、自分もそうだったし。僕も、もう出来るとこまで走ってみようとか、そういう気持ちあったから、光田とか見てて気持ちいいなーと思ってるんだけど、血便出されたりねー、胃に穴あけられたりするとねー(笑)、そこら辺がちょっと、怖いかなーって。音楽的な問題よりも、そっちの方の肉体的な心配の方が…(笑)。

——それでは逆に光田さんの方は、植松さんを見ていてどうですか？ 今回、植松さんとやってみて、どう感じました？

光田：うーん。いや、植松さん仕事速いんですよ、とにかく。スーパーファミコンに音を入れる時も、最初の方は、もう競争するが如く、植松さん二曲入れたから今度は三曲入れてやるとか(笑)。そういった意味で、だいぶ仕事が速くなりました、植松さんと仕事をして。で、その辺は凄く重要なことであると思うんですよね、ゲームの音楽をやるっていう意味で。「クロノ」の時は、一曲にもう何日もかけてたんですけど、今回、凄く後ろからこう、突っつかれてやってきたから…

植松：時間かけたから、いいものが出来るっていうもんでもないのさ。まあ、かけて良くなる場合もあるけどね。短時間でどこまでエネルギーを集中させるかってことだよね。

光田：逆に、「クロノ」の時よりは、音質的にも曲のアイデア的にも、面白いものができたんじゃないかと思うんですよ。だから、仕事の仕方がだいぶ上手くなったような…気がする、だけかもし・れ・な・い・ですねー(笑)。早く来て、早く帰るようになって、前の日の疲れを残さずに次の日に作業すると。そういった意味で、コントロールがだいぶ出来るようにはなってきたかな…少しずつではありますが…まだ無茶苦茶やる時もありますが(笑)。

——なるほど(笑)。では、次に、そんなお二人の気に入っている曲、それぞれの自信作ですね、それをひとつ挙げてください。

植松：まあ、オープニングテーマですかね、僕は。…うん。

光田：僕はショップの曲の、「A STORE KEEPER」にします。

植松：あ、…なるほどね。

光田：あの曲が一番作ってて楽しかった曲ですね。リズムをこう流しといて、自分でソロをバアーッと弾いて、結構遊びながら作れたんで、一番気に入ってるかなっていう。

——じゃあ、お互いの曲については？ お互いの曲で、気に入っている曲、「これは凄い！ 俺には出来ない！」と思う曲は？

植松：いや、出来ないのはいっぱいありますよ、ほんとに。えーっと、どれがいいかな、でも全部いいんだよな。…えーっとねえ…エンディングの「TRIAL ZONE」、あれいいな！ あの、特に出だしのところが。あのイントロのシンセがねえ、おそらくモニターの人達がやってて、「クロノ・トリガー」を彷彿とさせる要因の一つだと思うよ。いわゆる光田サウンドみたいな。…そういえば、僕の曲って、どっちかっていうとシロタマが多いんですよ。ストリングスとかなんかで、ドベーッと伸びた感じで。で、光田のってねえ、プチプチプチプチ、そこかしこに散弾銃が(笑)飛び散っててねえ、カラフルな感じでねえ…。ああいうセンスがたぶん…僕はあんまりああいう音楽って作ったことないんで、一番こう…盗みたいなーという(笑)。ちょっと、譜面を開いちゃうとこだね。どういうアレンジなんかなーと。でも、そんなに努力して作ってそうにも見えないから、多分あれが彼のセンスなんじゃないかなー。なんか、俺がそういう風に感じる箇所があちこち頻繁に出てくるんで、彼の持ってるものなんじゃないかと。

——じゃあ、逆に光田さんからは？

光田：いやもう、オープニングですよ、これは。植松さんも好きだって言ってましたけど、これは凄いと思います。この曲は、ま、譜面もらったんですけどね、アレンジするっていうことで。いろんなところでアレンジしたいな、と思って…

植松：出来なかったよね。

光田：出来なかったです。これほど難しい曲は、僕には書けないです(笑)。あのコード進行が、とにかく凄いんですよ。次へどういう風に展開していくかっていうところが。僕には全然ない感覚を…ガーンってその響きを出してこられると、なんかあまりのショックに僕は(笑)何も出来なくなるんです。あのオープニングはとにかく凄いと思いました。

植松：音楽を知らない人が曲を作るとこうなるという。(一同爆笑)

光田：いやいやいや(笑)。何をおっしゃいますか。

植松：ちゃうちゃう。…いわゆるあのー、音楽学校とかではいい点数が取れない進行なわけなんですよ。こう、ドミナントがあって、サブドミナントいって、こういう、有機的なつながりをしてない、というか。

光田：あー、なるほど…。理論じゃ解析出来ないような作り…

——オリジナリティ。

光田：そう、オリジナリティ。

植松：偶然。

——偶然ですか(笑)？ あれ？ 偶然なんですか？

植松：偶然だよ、キミー。

光田：いや、ま(笑)偶然と言ってますがー、それが出来るのと出来ないのとじゃ大違いですから。…あれは、ぜひ、ね、ピアノ譜が出るかどうか知らないですけど(笑)、あの進行は勉強した方がいい！

——なるほどー。わかりました。では、最後に、今後のご予定など。

植松：これ終わってどうするんですか？

光田：これ終わって、休みますよ僕は。植松さんもなんか…

植松：僕なんか、「ガンハザード」、終わる前にもう……休んじゃう!!(一同大爆笑。実はこの時点でまだ、「ガンハザード」の制作、それも特に光田さん担当部分の音楽は終わっていないのです)

光田：休んじゃう(笑)！…いいな。

植松：光田君はいつまで休みなんですか？

光田：いやー、2月の半ばまでいただけるという話…。

植松：すばらしいですねえ。

光田：どうですかねえ…もらえますかねえ(笑)？

植松：いえいえいえ…だいじょぶだいじょぶだいじょぶ…私は次がありますんで、1月末で出て来るんですけどね。で…

——とかなんとか言って際限なく会話が続くお二人なので、この辺で終わりにしましょう。本日はどうもありがとうございました。

(1995年12月13日 スクウェアにて)

DISC1 (TOTAL TIME 75'22")

01:GUN HAZARD (2'57")
02:危機 (1'53")
03:MISSION COMPLETE (1'03")
04:PULL OUT (0'47")
05:最期の言葉 (0'24")
06:TENSION (2'37")
07:鉄の足音 (3'40")
08:戦慄 (2'28")
09:MOVE (0'49")
10:A STORE KEEPER (3'05")
11:VOICE OF ARK (1'55")
12:大統領の死闘 (0'49")
13:不吉な風 (2'52")
14:SILENCER (2'03")
15:ESCAPE (1'53")
16:RICHARD MILLMAN (2'31")
17:CENKTRICH (3'24")
18:戦闘 (1'52")
19:快進撃 (2'34")
20:INVASION (2'14")
21:WARNING ONE (1'35")
22:WARNING TWO (3'20")
23:GENOCE (2'50")
24:哀しみのカリオン (3'59")
25:出会い (1'57")
26:MONOLOGUE (2'22")
27:SECRET STORY (3'39")
28:GALEON (2'19")
29:SNEAK AND ATTACK (2'07")
30:碧空～あおぞら～ (2'08")
31:NOTICE (2'02")
32:RESISTANCE (1'50")
33:ナウアル要塞 (2'38")

Uematsu (M01)
Mitsuda (M02)
Mitsuda (M03)
Mitsuda (M04)
Mitsuda (M05)
Uematsu (M06)
Mitsuda (M07)
Uematsu (M08)
Uematsu (M09)
Mitsuda (M10)
Mitsuda (M11)
Uematsu (M12)
Uematsu (M13)
Uematsu (M14)
Uematsu (M15)
Uematsu (M16)
Uematsu (M17)
Nakano (M18)
Uematsu (M19)
Mitsuda (M20)
Mitsuda (M21)
Uematsu (M22)
Uematsu (M23)
Uematsu (M24)
Uematsu (M25)
Mitsuda (M26)
Uematsu (M27)
Mitsuda (M28)
Mitsuda (M29)
Uematsu (M30)
Uematsu (M31)
Uematsu (M32)
Hamauzu (M33)

DISC2 (TOTAL TIME 75'55")

01 : ROYCE FELDER (2'36") — Mitsuda (M34)
02 : A RUNNING FIGHT (1'36") — Mitsuda (M35)
03 : A・R・K (2'01") — Mitsuda (M36)
04 : 残骸 (2'45") — Uematsu (M37)
05 : CAVERN (4'03") — Mitsuda (M38)
06 : SPARK SHOT (2'22") — Mitsuda (M39)
07 : 202 (3'29") — Uematsu (M40)
08 : 追撃 (1'29") — Mitsuda (M41)
09 : 白昼の死角 (2'10") — Mitsuda (M42)
10 : UNEASY (2'39") — Uematsu (M43)
11 : MESSAGE OF GENOCE (2'36") — Uematsu (M44)
12 : 決意 (1'46") — Uematsu (M45)
13 : GARDIAN (2'41") — Uematsu (M46)
14 : SENTINEL (4'09") — Uematsu (M47)
15 : TRAP (2'45") — Hamauzu (M48)
16 : EDEL RITTER (1'49") — Nakano (M49)
17 : NATURE (2'44") — Uematsu (M50)
18 : ロイスの死 (1'56") — Nakano (M51)
19 : EVIL POWER (2'28") — Nakano (M52)
20 : ATLAS (4'48") — Uematsu (M53)
21 : APPROACH TO A SHRINE (3'13") — Hamauzu (M54)
22 : FINAL MISSION (2'49") — Mitsuda (M55)
23 : 焦燥 (3'04") — Mitsuda + Hamauzu (M56)
24 : 約束～ENGAGEMENT～ (2'05") — Uematsu (M57)
25 : 天空の扉 (0'59") — Mitsuda (M58)
26 : EMOTION (6'16") — Mitsuda (M59)
27 : TRIAL ZONE (4'11") — Mitsuda (M60)

曲により、再生中にノイズ音が発生する箇所がありますが、
制作者の意向により収録されたものですので、あらかじめご了承下さい

N

SOUND PROGR

PROD

PR

DESIG

INTERVIEW PH

EXECUTIVE PR

suda (M34)
suda (M35)
suda (M36)
atsu (M37)
suda (M38)
suda (M39)
atsu (M40)
suda (M41)
suda (M42)
atsu (M43)
atsu (M44)
atsu (M45)
atsu (M46)
atsu (M47)
auzu (M48)
kano (M49)
atsu (M50)
kano (M51)
kano (M52)
atsu (M53)
auzu (M54)
suda (M55)
auzu (M56)
atsu (M57)
suda (M58)
suda (M59)
suda (M60)

MUSIC COMPOSED & ARRANGED BY
NOBUO UEMATSU, YASUNORI MITSUDA

EXCEPT M18, M49, M51, M52 BY JUNYA NAKANO,
M33, M48, M54, M56 BY MASASHI HAMAUZU
SOUND PROGRAMMED BY MINORU AKAO / SOUND ENGINEERED BY EIJI NAKAMURA
SOUND EFFECTS BY KAZUMI MITOME, HIRONOBU IZUMI

PRODUCERS: NOBUO UEMATSU & YASUNORI MITSUDA (SQUARE)
MITSURU ISHII & YOKO SUGIMOTO (NTT PUB.)
PRODUCTION MANAGEMENT: YASUYUKI MAEDA (SQUARE)

MASTERING ENGINEER: MASAAKI KATO (SUNRISE MUSIC)
MASTERING STUDIO: SUNRISE STUDIO

ART DIRECTION: TADASHI SHIMADA (BANANA STUDIO)
DESIGN: TADASHI SHIMADA, NORIE KADOKURA (BANANA STUDIO)
COVER PHOTOGRAPHS: TADASHI HIROSE
INTERVIEW PHOTOGRAPHER: HIROSHI SHIBAIZUMI & SHOUJI OTAKE (HAND MADE)
PHOTOTYPE & FINISH-WORK: I.N.G

EXECUTIVE PRODUCER: YOSHITOMO OGATA / MITSUNOBU NAKAMURA (NTT PUB.)

SPECIAL THANKS TO: KEISUKE TADAKUMA (OMIYA SOFT)

CN-5044~5
FRONT MISSION SERIES
GUN HAZARD
ORIGINAL SOUND TRACK
COMPOSED & ARRANGED BY
UEMATSU,

GUN HAZARD
CHARACTERS
CHARACTER DESIGNED BY
YOSHITAKA AMANO

Klark Willson

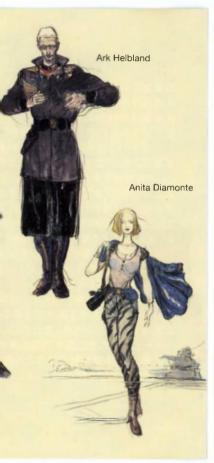
Albert Grabner

Blenda Lockhart

Emil Szynsky
Luven Alhadi
Akihiko Sakata

Klark Willson
Emil Szynsky
Luven Alhadi
Akihiko Sakata
enda Lockhart

Royce Felder
Axel Bongo
Genoce Felder
a commander of GARDIAN

Ark Helbland
Anita Diamonte

西暦2024年。
人類は世界共和構想に基づき、地球規模事業で「軌道エレベーター」なる巨大建造物建設の着工に入る。この「軌道エレベーター」とは、静止軌道までに達するもので、シャトルの類をごくわずかなエネルギーで発着させるためのプラットフォームとして、また太陽エネルギー集積衛星からの一時的な蓄電システム(エネルギーダム)、さらには特殊高分子素材の生成プラントとしての機能を果たすことを目的とするものであった。
着工から約12年間、この建造計画は順調に進み世界の協調と平和のシンボルとして位置付けられた。この巨大建造物の構築作業の高効率化を計って、二足歩行型の作業機が実用化された…。ところが、2036年も半ばを過ぎ、重水素による常温核融合技術の応用が具現化し、「軌道エレベーター」の建造意義が希薄となってしまう。建造に参画していた一部の国は、離脱を表明。計画の続行/中止をめぐり見解は分かれ、この地球規模の事業は一時中断を余儀なくされた。
2038年に入り、中東で極めて小規模な紛争が起こった。しかし、これに呼応するかのごとく各地で国家間をゆるがす事件が頻発し、国際関係は不安定な状況となる。2064年。慌ただしくなった国連の平和維持活動にはヴァンツァーと呼ばれる二足歩行型の装甲騎兵が投入されつつあったちょうどそのとき、最も治安体制の整う北大西洋上に面した平和の地「エミンゲン」に、戦火が立ちのぼった………

PSCN5044~5
Staff
Character Design:Yoshitaka Amano
Superviser:Hironobu Sakaguchi
Producer:Yasuyuki Maeda
Asst.Producer:Kiyotaka Sousui
Programmer:Hideo Suzuki,Yukihiro Higuchi
Director:Takayuki Jingu
Graphic:Keisuke Tadakuma,Tomoharu Saitoh
Kouichiro Kobayashi,Satoshi Nakai
Naoyoshi Nakazato,Hidetoshi Ohmori
Message Data:Hideo Iwasaki
Music:Nobuo Uematsu,Yasunori Mitsuda
Sound Programmer:Minoru Akao/Sound Engineer:Eiji Nakamura

ーター」なる
静止軌道ま
着させるた
の一時的な
成プラント

平和のシン
率化を計っ
も半ばを過
レベーター」
国は、離脱
模の事業は

、これに呼応
係は不安定
動にはヴァン
たちょうどそ
ミンゲン」に、

PSCN5044~5

Staff

Character Design:Yoshitaka Amano
Superviser:Hironobu Sakaguchi
Producer:Yasuyuki Maeda
Asst.Producer:Kiyotaka Sousui
Programmer:Hideo Suzuki,Yukihiro Higuchi
Director:Takayuki Jingu
Graphic:Keisuke Tadakuma,Tomoharu Saitoh
Kouichiro Kobayashi,Satoshi Nakai
Naoyoshi Nakazato,Hidetoshi Ohmori
Message Data:Hideo Iwasaki
Music:Nobuo Uematsu,Yasunori Mitsuda
Sound Programmer:Minoru Akao/Sound Engineer:Eiji Nakamura

GUN HAZARD
SPECIAL MATERIALS
ILLUSTRATION BY YOSHITAKA AMANO

NTT PUB. "GUN HAZARD" Original Sound Track PSCN-5044～5

The Orbital Elevator "Atlas"

Learning from the tragedy erupted by the global resource dispute at the beginning of the 21st century, an enormous tower was constructed by means of an pearth scale enterprise upon resurrection of a global peace plan.

The human race was to obtain peace through the sharing of galactic resources provided by the "Atlas", but...

Before the completion of the "Atlas", the application of global thermal nuclear technology became embodied by the better population.

At the same time, political disputes arose around the entire world, and due to this factor, the already unstable political state of affairs began to crumble under this regime.

In order to ensure the protection of the human race and to raise the efficiency of the "Atlas" itself, the invention of the bi-ped machine which took into account, the finest technology and innovation of each country combined, eventually came to be used only for the purposes of military task operations ——

PSCN-5044～5 STEREO ¥3,300(税込)(税抜価格¥3,204) 98・2・24まで 96・2・25 Made in Japan 1996 NTT Publishing Co., Ltd. 発売元:NTT出版 販売元:ポリスター

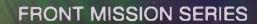
NTT PUB. "GUN HAZARD" Original Sound Track PSCN-5044～5

These highly technological weapons of defense.
called Wanderung Panzers (walking weapons) came to be identified
as Panzers and were spotted all over the world, carrying with it,
and spreading an air of melancholy wherever it went.

Along with the deep resonating sound of the metal footsteps
recreated by the Panzers, only the sights and sounds of
heavy detonation, eerie lumination, and ultimate annihilation
filled the already desertified environment.

It was as if the ever-forgotten "Atlas" had planned its ultimate
and most fearful revenge against the people of the world.

And finally, the allegory of peace, the Republic of Bergen
"Eminghen" experienced a new type of warfare ever.
From this Republic, a young soldier, reluctantly caught up
in this state of chaos, was exiled from his country.

FRONT MISSION SERIES

GUN HAZARD

ORIGINAL SOUND TRACK

DISC 1

℗1996 / PSCN-5044 / STEREO

Made in Japan. NTT Publishing Co., Ltd.

SQUARESOFT

PSCN-5044～5

「ファイナルファンタジー」シリーズの植松伸夫と
「クロノ・トリガー」の光田康典、
スクウェアドリームタッグ渾身の作品集。
スーパーファミコンソフト「ガンハザード」の
オリジナル・ゲームサウンド全60曲を完全収録の2枚組。

オリジナル特典：天野喜孝の
キャラクターイラストを中心とした
「ガンハザード」スペシャルマテリアル封入

SQUARESOFT

※¥3,300（税込）（税抜価格¥3,204）
※98.2.24まで

POLYSTAR

ガンハザード
オリジナル・サウンドトラック

PSCN
5044～5
（2枚組）
¥3,300

ISBN4-87188-924-6 C0873 P3300E

NTT PUB.

COMPACT disc DIGITAL AUDIO

4 988023 032887

96·2·25 ⓁⓍ STEREO

発売元 NTT出版株式会社
販売元 株式会社ポリスター

NOW ON SALE

バハムート ラグーン
オリジナル・サウンドトラック
PSCN-5046/¥3,300